

‘소피엔스’를 위한 감각과 치유의 조건

고동연(미술사가)

“각각의 영혼은 영원함과 그 모든 것을 안다. 그러나 혼돈스럽게 알 뿐이다.”

라이프니츠

독일 계몽주의를 이끈 철학자 라이프니츠(Gottfried Wilhelm Leibniz, 1646-1716)의 ‘각각의 영혼들이 영원함을 혼동되게 인지한다’는 주장은 원래 유한한 인간의 감각과 인지 능력을 완전자인 신과 비교하기 위해서 나온 말이다. 때문에 현대인들에게 라이프니츠의 주장이 별 관심을 끌기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 인간이 외부 환경으로부터 주어진 소리를 개별적으로 파악하지 못하고 결국 무의식적으로 인지한다는 가설에는 귀기울일만하다. 들뢰즈(Deleuze)에 따르면 라이프니츠는 프로이트(Freud)와 달리 무의식과 의식을 대결구도에 놓지 않았다. 대신 그는 무의식이 의식을 대치하지 않으면서도 얼마든지 무의식적으로 저장된 소리들이 각각의 의식들로부터 습득한 소리들과 공존할 수 있는 것으로 설명하였다. 이러한 논리대로라면, 결국 모든 의식적인 감각은 무의식의 영향 하에 놓이게 된다. 또한 모든 인간의 감각은 그 자체로는 확실해 보이지만 결코 객관적이거나 보편적일 수 없다. 인간은 언제나 혼돈스럽게 감각할 뿐이다.

윤영석은 1990년대 후반부터 국내에서는 드물게 인간의 착시를 다뤘었다. 그가 흔히 사용하는 렌디컬러(안경이나 렌즈를 사용하지 않고 3D 이미지를 인식하게 만드는 프린트 기법)의 방식을 이용한 이미지들은 보는 위치에 따라 동일한 대상을 달리 보이게 하는 효과를 만들어 낸다. 이번 전시에서도 ‘G O D’ 라는 알파벳이 쓰인 화면 너머에는 작가가 우연히 목격했던 PC방의 게임 속 전쟁 이미지가 등장한다. 여기서 종교적인 세계가 통상적인 감각으로 감지될 수 없는 초월적인 세계라면, 게임 속의 세상은 현실보다 더 리얼하게 우리의 감각을 자극하게 되는데 얼핏 다른 영역에 속해 있지만 둘 다 인간 감각의 확실성이 아닌 불확실성을 보여준다는 점에서 닮아 있다. 종교나 게임 화면 속 가상 리얼리티는 각각 신앙심과 상상력으로 실제보다 더 실제처럼 여겨지도록 유도할 뿐이지 물리적인 실체는 아니기 때문이다.

뿐만 아니라 이번 전시에서 작가는 자신의 신체와 감각의 문제를 자기성찰의 테마와 연관해서 다룬다. 전시장 입구에 놓인 거대한 머리와 가느다란 팔다리의 설치물 <아이오(AHIO: Artificial Human Illusional Object)>와 작지만 기이한 소리가 관객을 둘러싸도록 한 사운드를 포함한 설치 조각 작품 <명침(鳴針, Crying Needle)>은 모두 작가 스스로의 감각이나 신체와 연관된 에피소드로부터 출발한다. 부연하자면, 작가는 이번 전시를 통해 자신의 신체기능과 감각기관의 불완전함을 상당히 솔직하게 고백한다. 나의 신체와 감각은 어떻게 리얼리티에 대한 내 인식을 교란시키고 방해해 왔는가? 그리고 무엇보다도 나는 내 감각기관을 혼동시키고 교란시키는 이미지와 소리들에 대하여 어떻게 대처해야 하는가?

감각의 조건 1: '아이오'의 후사경

윤영석은 전시의 제목으로 '소피엔스(Sophiens)'라는 신조어를 사용하였다. '소피엔스'는 그리스 아테네의 기득권 지식인을 가리키는 '소피스트'와 현생 인류를 지칭하는 사피엔스를 결합한 단어이다. 말 그대로 풀어서 보면 '궤변론자인 현생 인류' 정도로 해석될 수 있다. '소피스트(sophistēs)'는 아리스토파네스(Aristophanes)의 연극 <구름(Cloud)>에서와 같이 과도한 논리, 논리를 위한 논리로 무장한 아테네의 지식인 계층을 풍자할 목적으로 인용되어 왔다. <구름>에서 빗더미에 놓인 주인공 아버지는 논리학을 가르치는 사사에게 아들을 교육시켰으나 정작 아들은 실생활에서 무용한 지식인으로 전락하게 된다. 결말에서 아버지는 소피스트들의 교육기관을 물리적으로 공격하게 된다.

'소피엔스'가 논리와 담론으로 포화상태에 이른 현 세태를 경고하기 위하여 고안된 단어라면, 전시장 초입에 놓인 <아이오>는 머리가 비대하고 상대적으로 신체가 나약해진 인간, 즉 작가 자신의 자화상에 해당한다. 직설적이기는 하지만, 사고와 인지 활동을 하는 머리와 가느다란 다리가 대비를 이룬 자화상은 갑각류(문어, 오징어), 또는 외계인을 연상시킨다. 특히 다리의 기능을 하는 지지대는 지나치게 가늘고 길어서 매우 불안정해 보인다. 긴 다리의 끝에는 탐사 경 같은 거울이 달려 있는데 발에 붙은 거울은 실상 자신과 자신을 둘러싼 한정된 반경 속 풍경만을 비추인다. 게다가 그의 팔다리는 발로 뛰고 직접적으로 경험하기에는 너무 부실하다.

발목 하단에 부착된 후사경(Back Mirror)은 독일 유학시절 아우토반에서의 개인적인 경험으로 거슬러 올

라간다. 야간에 속도 무제한의 아우토반을 달리다보면 멀리 뒤에 있던 자동차들이 급작스럽게 바로 뒤까지 추격해오는 상황이 벌어지게 되는데 그 후 자동차 사이드미러에 쓰인 “사물이 보이는 것보다 가까이 있음 (Objects in mirror are closer than they appear)”이라는 문구는 신체와 사물과의 관계를 다루기 시작한 작가의 중요한 길잡이가 되었다. 원래 공간적 거리감은 신체적인 움직임과도 밀접한 연관성을 지닌다. 공간 감에 대한 실험에서 자주 대상군으로 언급되는 축구나 농구 선수들은 본인의 신체와 상대, 대상간의 위치를 지속적으로 예상, 측정한다. 시각이 아닌 신체의 촉각적인 경험이나 아예 시각적인 수단을 배제한 상태 속에서 공간적 거리감을 가늠하기도 한다.

<아이오>의 다리 끝에 달린 사이드미러도 머리 부분이 뒤뚱거리며 움직이게 되어야 비로소 작동한다. 인간의 감각적 경험이 신체와 밀접하게 연관되어 있음을 환기시켜주는 대목이다. 그러나 정작 가느다란 다리 위에 달린 탐사 경에 비춰질 수 있는 각도는 매우 한정되어 있다. 여기서 몸을 이용한 감각의 과정은 한때 현상학자들이 일컫는 탐구 과정과는 차이를 보인다. 더 이상 신체는 활발하게 움직이지 못하고 오히려 몸은 시각적 경험의 한계를 지어버리는 ‘짐’이 되어버렸다. 정보와 각종 감각을 자극할만한 이미지들로 가득 찬 시대, <아이오>는 작가와 현대인, 혹은 이 시대 ‘소피엔스’들이 처한 애처로운 현주소를 보여준다.

감각의 조건 2: 발레리나의 발

신체와 감각의 관계는 윤영석의 이전 작업에서도 줄곧 등장해왔다. ‘주고 받기’ 시리즈(2007)는 눈을 가리고 직접 골대를 보지 않고 몸이 체득한 거리감에 기초해서 슈팅을 하는 농구 선수의 연습과정으로부터 영감을 얻었다. 그렇다면 발레리나의 예는 어떠한가? 작가가 발레리나의 몸동작에 관심을 지니게 된 것은 예술고교 재학 시절 조각실기실에 접해있던 발레교실에 대한 기억으로 시작된다. 이후 과도한 훈련으로 인해 기형적으로 변해버린 발레리나의 발을 직접 목격하게 되면서 작업의 소재로 삼게 되었다. 아름다운 동작을 구현하기 위해서는 비인간적으로까지 여겨질 만한 지독한 연습의 시간이 필요하고 그 시간들은 고스란히 신체에 각인된다. 발레슈즈를 신고 토스탠딩(toe standing)한 <발레 연습(Ballet Exercises)>에서 심각하게 굽어진 발과 다리는 알갭게도 매우 자연스러워 보인다.

발레리나의 신체 움직임이 외부의 환경이나 상황에 따라서도 결정되지만 그러한 의식의 영역을 초월한 상

태에서도 이뤄진다는 사실에도 주목해야 한다. 농구선수가 골대를 보기 전에, 아니 골대를 보지 않고도 슈팅을 하는 것과 마찬가지로 발레리나의 움직임도 자극과 반작용이라는 자연스러운 의식적 반응의 과정을 거치지 않는다. 음악을 듣고 상대방 무용수를 보면서 뇌가 특정 정보를 몸에 지시해서 신체가 명령을 보내는 순차적인 과정에 의해서만 발레리나의 춤이 이뤄진다고 보기 어렵다. 오히려 고도로 숙련된 발레리나의 몸은 외부로부터 주어지는 자극들에 앞서 먼저 반응하고 움직인다.

따라서 자극을 통한 감각과 인지의 과정은 부차적인 것이다. 발레리나의 발이 굳은살 덕택에 웬만한 자극에 무감각해져 있는 것과 유사하게 말이다. 20세기 현상학에서 감각의 주관적이고 가변적인 조건을 이해하기 위해서 몸의 중요성을 내세웠다면, 발레리나의 몸은 전혀 다른 방식으로 작동하고 있다. <아이오>의 부실한 신체나 고도로 숙련된 신체의 움직임을 보여주는 발레리나의 경우에서 신체는 감각적 경험의 중요한 매개체이지만 둘의 관계는 작가의 작업에서 결코 상호보완적이지 않다고 할 수 있다. 라이프니츠의 표현을 빌자면 인간의 감각은 의식뿐 아니라 무의식의 상태에서도 일어난다.

감각의 조건 3: 존재하지 않는 소리, 이명(耳鳴)

오랫동안 이명을 경험해온 작가의 입장에서 육체적이고 물리적인 외부 조건과 작가의 감각적인 경험 사이에는 큰 간극이 존재한다. 윤영석은 젊은 시절 귀를 다친 후에 30여 년간 이명으로 고생해 왔고, 이번 전시에서 “약간은 병리적인 감정이 감각이 되고, 그 감각이 조각이 될 수 있게” 하고자 하였다. 존재하지 않는 소리를 “잘못” 듣게 되고 결국 외부의 자극으로부터 스스로 담을 쌓아버리게 되면서 겪은 정서적인 어려움이 작가로 하여금 신체와 감각뿐 아니라 개인적인 치유와 감정에 눈을 돌리게 하였다고 볼 수 있다.

전시장 3관에는 거대한 귀 형태 위에 ‘유전자 코드 ACGT’(인간 염색체의 기본 4개 염기배열)와 열룩진 세계지도의 이미지가 전시장 한가운데 돌출된 벽면에 설치되어 있다. 그리고 거대한 풍선에 매달려 날카롭고 뾰족한 부분에 재갈이 물린 채 떠 있는 설치조각 <명침>과 거대한 침봉을 통하여 관객은 어디선가 들리는 자신을 둘러싼 정체를 알 수 없는 소리를 듣게 된다. 결론부터 말하자면 작가의 귀속에서만 일어나던 개인적인 이명 현상이 현대음악과 결합시켜서 공공의 장소에서 시연된다. 윤영석은 자신의 귀가 세상에 대하여

거의 닫혀져 있다고 설명한다. 외부 기관들로부터 분리되어 독립적인 개체로 존재하는 귀의 이미지는 최대한 외부의 자극으로부터 스스로를 분리시켜버린 현재 작가의 귀가 처한 상태를 단적으로 보여준다.

물론 그렇다고 해서 관객이 작가의 개인적인 이명의 경험을 공유할 수는 없을 것이다. 이명은 매우 주관적이고 개인적인 경험이다. 존재하지 않는 소리를 이명 증상이 있는 경험자의 귀가 다양한 이유와 경로로 스스로 인식하는 것이기 때문이다. 이명의 많은 치료가 결국 상담으로 이뤄지는 것도 바로 이 때문이다. 주관적으로 귀의 울림이나 소리 등을 경험하게 될 경우 그것을 어떻게 심리적이고 정서적으로 다스리느냐가 치료의 관건이다.

따라서 윤영석의 ‘이·내·경(耳·內·景)’ 시리즈는 ‘귀 내부의 풍경’이라는 제목이 암시하는 바와 같이 철저하게 주관적이고 가상적인 작업이다. 게다가 이명의 청각적 경험은 원래 존재하는 외부의 자극이 아닌 인간의 귀에서 자체적으로 만들어진 장애나 오류이다. 작가는 운동선수의 변형된 몸처럼 오랜 기간 특정 감각을 극복하거나 잊어버리려고 노력하면서 생겨난 자신의 변형된 감각의 조건을 소재로 삼았다고 볼 수 있다. 그렇다면 존재하지도 않는 소리를 의도적으로 만들어서 관객으로 하여금 인지하게 한다는 것은 무엇을 의미하는가? 이명의 경험은 신체적 조건과 감각, 정서적 반응에 대하여 우리에게 어떤 질문을 던지는가?

창작의 조건

“마음은 지금까지도 과학이 이해에 실패한 주제다.” 유발 하라리

“앞으로 인류에게, 20세기 초중반에 등장했던, 순수한 예술, 순수 아방가르드의 시대가 다시 올 수 없을 것 같다는 불안한 감정, 또는 절망감 같은 것이 이명이 있는 작가의 귀를 통해 조금 예민한 느낌으로 나타나게 됐어요. ‘만약에 순수에 대한 감정이 사물화 될 수 있다면, 그 감정이 구원될 수 있을까?’ 하는 감정이 질문이 내게 살아있고 그런 감정의 시간 속에서 나타난 풍경과 형태들입니다.” 윤영석

인간의 감각적인 오류는 현대 철학이나 미학에서 결코 낮은 소재가 아니다. 현상학으로부터 정신분

석학, 미디어이론, 유물론적인 사회학, 문화비평론에 이르기까지 객관적이고 보편적으로 이해되어져 온 인간 감각과 인지의 과정을 해체하려는 노력이 이어져 왔다. 이와 같은 시도들은 공통적으로 인간의 감각을 절대적인 경험치나 객관적 표본이 아닌 주관적이고 가변화된 상황에 따라 설명해왔다. 아울러 결국 인간 감각이 지닌 부조리함, 오류, 게으름을 드러내는 결과를 낳기도 하였다. 윤영석의 이번 전시 또한 사회적이거나 개인적인 차원에서 감각의 주요한 여건이 신체가 변형되고 왜곡되는 상황에 주목하고 있다. 과도한 정보화 사회에서 비대하고 머리만 커진 <아이오>, 고도의 숙련된 훈련에 의하여 무의식적으로 감각 이전에 반응을 하는 발레리나의 신체, 아예 존재하지도 않는 소리를 주관적으로 인지하는 작가 스스로의 귀는 모두 인간 감각을 가능하게 하는 신체나 감각의 오류와 밀접하게 연관되어 있다.

그런데 작가가 감각적 오류를 야기할 수밖에 없는 개인적인 상황을 드러낸 데에는 또 다른 이유가 있다. 현 인류문명의 발전적 체계가 인간의 이성이나 인지에 과도하게 집중한 나머지 정서적이고 주관적인 가변성을 도외시하여 왔다면, 작가의 입장에서 이명은 비로소 자신의 신체나 감각이 자신에게 전적으로 객관적이고 보편적으로 설명 가능한 리얼리티를 전달하는 수단이 결코 될 수 없음을 인정하려는 것이다. 그리고 이로부터 새로운 예술적 가능성을 찾으려 한다. 적어도 관객들로 하여금 본인의 신체, 감각, 그로부터 취득한 정보를 가지고 내리는 이성적인 판단의 과정을 돌아보도록 종용한다고도 볼 수 있다. 물론 그러한 상태는 작가 자신에게는 상징적으로나 물리적으로 중요한 치유의 과정이기도 한다.

자신의 감각적 오류를 인정하고 그 과정자체에서 파생되는 감정을 포용하려는 작가의 태도는 이미 철학이나 현 미술계에서도 얼마간 반영되고 있다. 17세기 계몽주의의 선구자 라이프니츠의 글이 들뢰즈의 관심을 끈 것도 서구 철학의 역사에서 인간 이성을 맹신했던 계몽주의의 근간에 인간의 무의식과 혼동, 오류에 대한 관심이 존재했음을 환기시키기 위한 것이다. 들뢰즈는 감각을 통한 주관적인 인식과 공감인 정동(Affection)이 이성적인 설득이나 논리가 제공할 수 없는 예술적 경험의 핵심적이라는 점을 강조하여 왔다.

그렇다면 윤영석의 이명이 관객들을 그러한 상태로 몰입시킬 수 있을까? 물론 어려운 질문이다. 무엇보다도 오류를 오히려 전화위복의 계기로 받아들이는 긍정적인 자세가 실용주의적으로는 도움이 될 수 있으나

궁극적으로 관객을, 사회를 어디로 이끌고 갈 수 있을지 필자 또한 아직 확신이 없다. 게다가 현대인들은 이미 각종 심리학 서적들이 쏟아내는 크고 작은 치유의 메시지들로 지쳐있기도 하다. 따라서 주관적인 감각적 환희가 이미 인터넷에서 다양한 ‘소확행’의 형태로 재연되고 있는 우리 시대, 운영석이 던지는 질문의 무게는 결코 가볍지 않다. 우리는 우리의 감각적 오류를 포용함으로써 어디로 흘러가게 될 것인가? 스스로의 오류와 주관적이고 가변적인 정서적 상태를 포용하는 것이 우리를 진정으로 진솔하고 겸허한 인간으로 탈바꿈 시켜줄 수 있는가?